VIGNOL
ZEL'AU
TOBUS
METTI
Vignole

classe 3ªD della Scuola Media Statale "Mario Nannini" di Vignole:
con l'insegnante di Lettere e di Ed. Artistica, Musica, Inglese.
VIGNOLE / FIRENZE / L'AUTOBUS DEI FUMETTI di Massimo Bartolini Valentina Bechi Rossana Bertini Cristiano Bobini Cinzia Cesare Adriano Gori Gianluca Gori Simona Mannelli Andrea Mati Barbara Meoni Lisa Melani Cristina Paganelli Nicla Seghi Antonella Labrone Francesco Spatola Simone Tramonti Isabella Vettori nell'anno scolastico 1984/85

IL FUMETTO COME LINGUAGGIO

Con questa esperienza quindi abbiamo avuto l'opportunità di approfondire il nostro discorso sul messaggio e sulla comunicazione; l'operatore del corso ci ha spiegato come noi uomini possiamo comunicare agli altri un nostro pensiero in vari modi e quindi tramite varie convenzioni. I modi per comunicare dei diversi popolidel mondo si avvalgono della parola, del grafico, del gesto. Ma per comunicare veramente, bisogna rispettare alcuni patti. Anzitutto bisogna usare dei mezzi che chi ci a scolta conosce bene, cioè bisogna che sia chi comunica sia chi riceve sappiano qual è il significato del gesto o delle parole che vengono usate; altrimenti la comunicazione non riesce. Tutti i linguaggi quindi, dal più semplice al più complesso, sono convenzioni che l'uomo ha creato per comunicare con gli altri. Anche il linguaggio del fumetto è un ininterrotto susseguirsi di convenzioni che formano le sue regole. Grazie a que-

sto corso abbiamo potuto imparare le regole fondamentali del fumetto, e attraverso queste, quando noi oggi osserviamo una scena, leggiamo una storia "a vignette" siamo in grado di capire il suo messaggio, se è drammatico o no, come è stato realizzato, perchè è così e perchè non è in un altro modo, ecc.. I fumettisti trasmettono attraverso questo mezzo di comunicazione ormai così diffuso sia fra i grandi ed i piccini, il loro pensiero, le loro emozioni, le loro sensazioni.

CODICE INTERNAZIONALE DEI FUMETTI

Bisogna premettere che le regole e i criteri che stanno alla base dei fumetti non sono fissi: infatti talvolta un fumettista ne usa alcuni in modo diverso da quello che noi abbiamo studiato. A grandi linee però possiamo dire che esiste un codice internazionale sul quale si fonda la realizzazione del fumetto. Ci sono innanzitutto alcuni elementi fondamentali: le nuvolette, il suono, le vignette, le inquadrature, il disegno, il colore come possiamo osservare dallo schema seguente:

CODICE INTERNAZIONALE DEI FUMETTI

Nuvolette con una linguetta o con due o tre linguette: riportano ciò che i personaggi dicono.

Queste 2 vignette hanno tutte e due la nuvoletta regolare. La prima ha solo una linguetta mentre la seconda ne a due. Questo perché le due persone stanno dicendo la stessa cosa.

Nuvolette regolari: all'interno delle quali si trovano parole più o meno marcate. Esse possono essere di diverse dimensioni: allungate a caratteri grossi ecc... indicano il tono alto della voce del personaggio oppure uno stato d'animo diverso da quello naturale forti emozioni ecc... Possono essere marcate dall'autore per sottolineare una certa cosa e non un'altra.

Questa vignetta ha la nuvoletta regolare. La differenza è che al suo interno la parola è molto marcata. Questo perché il personaggio sta urlando.

CODICE INTERNAZIONALE DEI FUMETTI

Nuvolette regolari con una linguetta o con 2 o 3 linguette. Riportano ciò che i personaggi dicono.

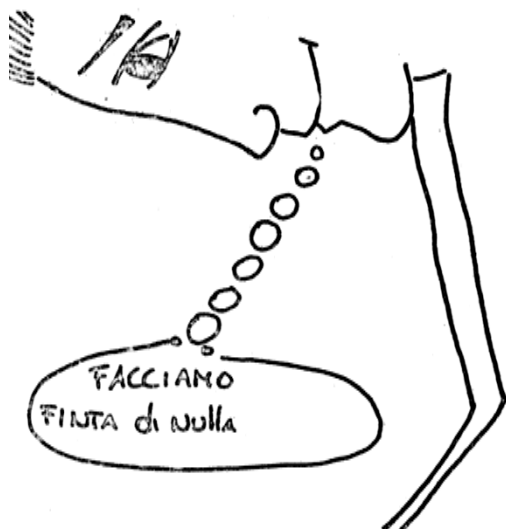
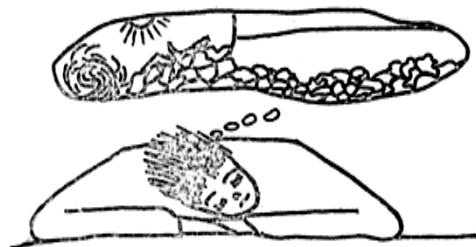
Queste 2 vignette hanno tutte e 2 la nuvoletta regolare. La 1ª di esse ha una sola linguetta mentre la 2ª ne ha 2. Questo perchè tutte e due le persone stanno dicendo la stessa cosa

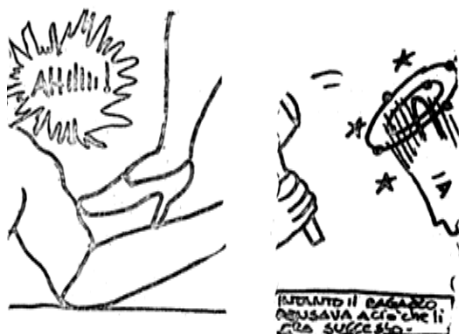
Nuvolette regolari all'interno delle quali si trovano parole più o meno marcate. Esse possono essere di diverse dimensioni: Allungate, a caratteri grossi ecc. Indicano il tono alto della voce del personaggio oppure uno stato d'animo diverso da quello naturale, forti emozioni ecc. Possono essere state marcate dall'autore per sottolineare una certa cosa e non un'altra.

Nuvolette regolari nelle quali non vi sono parole ma punti interrogativi o esclamativi. Servono ad esprimere uno stato d'animo o suoni emessi dai personaggi.

Nuvolette a zig-zag con linguette regolari. Indicano il tono alto della voce provenienti da un personaggio. La linguetta è regolare poiché proviene da voce umana.

Nuvolette a zig-zag con linguetta a forma di fulmine. Indicano suoni magnetici provenienti da telefono, tv, radio, ecc. Queste hanno la linguetta irregolare poiché le voci provengono dai suddetti apparecchi.

Nuvolette a trattini indicano il bisbiglio, il parlare sottovoce.

Nuvolette con linguette a pallini, esprimono il pensiero del personaggio.

Nuvolette con immagini rappresentano sogni come si vede in questa vignetta. Altre volte il "pensiero animale".

Didascalia: descrizione degli avvenimenti che si trova lateralmente, in basso o in alto, serve a descrivere meglio l'azione.

Vignette tratteggiate: rappresentano il ricordo di un avvenimento di un avvenimento passato.

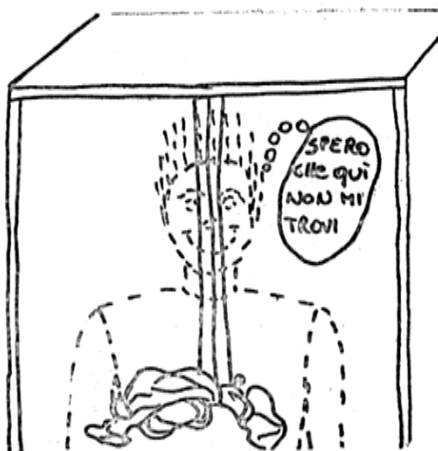



Immagine in negativo: sono così chiamate quelle immagini tratteggiate. Servono a far capire al lettore che i personaggi così rappresentati nella realtà non si vedono a causa della nebbia o di altri fattori.

Nuvolette con linguetta allungata che non si riferiscono a personaggi visibili ma lontani e quindi fuori vignetta. La linguette non sono solo allungate, ma ondulate.

Suoni fuori nuvoletta occupano quasi tutta la vignetta. I suoni possono essere più o meno marcati. Il colore che essi hanno è sempre un colore caldo che risalta e colpisce l'occhio. I suoni sono molto importanti senza la vignetta mom avrebbe senso, poichè l'azione del soggetto non potrebbe essere spiegata.

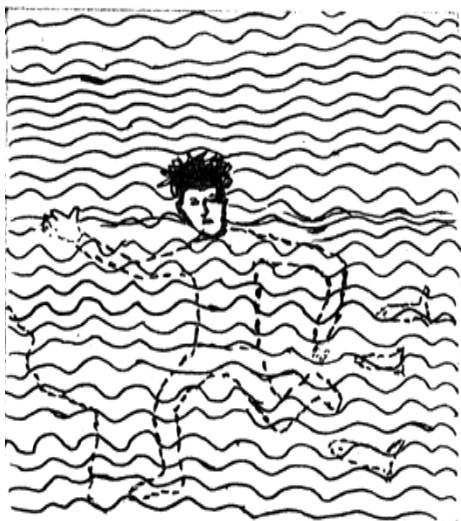
Retorica del fumetto:

a = stelline: rappresentano un forte dolore.

B = Cerchi o voli d'uccelli: anche questi indicano dolore.

C = Fulmini: corrente elettrica.

D = cuoricini: amore.

La vignetta mom comprende solo personaggi o parole anche dei segni cioè aureole, stelline.

Immagini in negativo: sono così chiamate quelle immagini tratteggiate. Servono a far capire al lettore che i personaggi così rappresentati nella realtà non si vedono a causa della nebbia, e di altri fattori.

Segni cinetici: goccioline - indicano stupore, paura ecc... trattini - rabbia, movimento.... sdoppiamento della figura - indica movimento molto veloce.

Segni Cinetici:
Goccioline: indicano stupore, paura ecc.
Trattini: movimento rabbia.
Sdoppiamento della figura indica movimento veloce.

I SUONI

All'interno della vignetta, ma anche al di fuori della nuvoletta si possono trovare parole che non hanno un senso logico in italiano. Queste sono i suoni o i rumori che si dividono in due categorie: suoni con etimologia inglese e suoni onomatopeici.

I primi sono quelli che hanno derivazione da un verbo inglese come ROUMBLE - CRASH - SMACH ecc.., gli altri sono quei suoni che, senza avere un vero e proprio significato, indicano un rumore o un comportamento, riproducendone il suono.

I rumori si dividono in altri due settori: quelli che esprimono sensazioni ed emozioni come GASP e quelli che esprimono rumori come BOOM. Questi ultimi hanno diversi caratteri e varie dimensioni. Ce ne sono alcuni scritti con caratteri piccoli, allungati, con tendenza circolare, oppure talmente grandi che fuoriescono dalla vignetta.

I rumori o i suoni vengono colorati con colori vivaci, perchè questi colpiscano sempre il nostro occhio. I colori più usati, per dipingere i suoni, sono il rosso e il giallo: tutti e due colori caldi. Per esempio: se il suono accompagna l'immagine di uno scoppio i caratteri tenderanno ad espandersi e ad allargarsi e il colore del suono sarà rosso con uno sfondo giallo. I suoni sono una parte molto importante nella costruzione del fumetto. Lo schema che segue è il risultato di una ricerca da noi fatta sui fumetti con l'insegnante di Inglese.

P A R T I T U R E   M U S I C A L I

Abbiamo imparato che far musica oggi non è esclusivamente usare i suoni nel senso tradizionale, ma anche e soprattutto servirsi di qualsiasi materiale sonoro, in un contesto di libera creatività.

Il materiale usato nelle partiture proviene dal linguaggio dei fumetti, detto anche Humming. Sono quegli effetti provocati da rotture, rumori, spari, cadute ecc.., che integrano, tradotti nella lingua scritta, le vicende del fumetto. Questo linguaggio, grazie alla sua diffusione sociale, può anche essere isolato e tolto dalla vignetta, restando sempre in grado di rimandarci all'immagine o situazione trattata.

Possiamo raccontare un fatto o descrivere una storia, utilizzando solo il linguaggio dei fumetti.

Ascoltando tutti questi effetti sonori, riprodotti con la voce, saremo anche in grado simultaneamente, di far nascere nella nostra mente immagini, a dimostrazione, della partecipazione quasi teatrale che scaturisce ascoltando il brano.

La notazione usata nelle partiture, è simile ad un fumetto, permettendoci (a differenza delle partiture tradizionali, solo per conoscitori di musica) di seguire in modo preciso l'evento sonoro.

Gli elementi caratterizzanti di queste partiture sono: tre linee orizzontali, ci indicano quando l'effeto sonoro debba essere acuto, medio o grave, usando un colore determinato, che ci rimanda alla frequenza indicata. Dove le linee sono assenti, l'altezza è esclusivamente indicata da un colore, dotato di una cromaticità simile al suono dell'effetto sonoro; uno stesso suono assumerà in alcuni casi diverse colorazioni, nel suo spostamento di registro.

Un segno grosso o fine, chiaro o scuro, determina un effetto dinamico forte o piano.

Nella grafia delle lettere, c'è anche una ricerca verso la determinazione di un preciso timbro sonoro, cercando di esprimere l'effetto stesso.

Per l'esecuzione in modo simultaneo da parte di un gruppo, basterà che chiunque lo vo-

glia, faccia scorrere la mano sulla partitura, indicando i vari suoni in successione o in modo libero; questa esecuzione di suoni si può intervallare con una lettura molto libera ed ogni volta diversa: si potranno infatti leggere liberamente i suoni preferiti, spostandosi o anche rimanendo fermi su uno stesso suono.

SUONI DEI FUMETTI

ETIMOLOGIA INGLESE

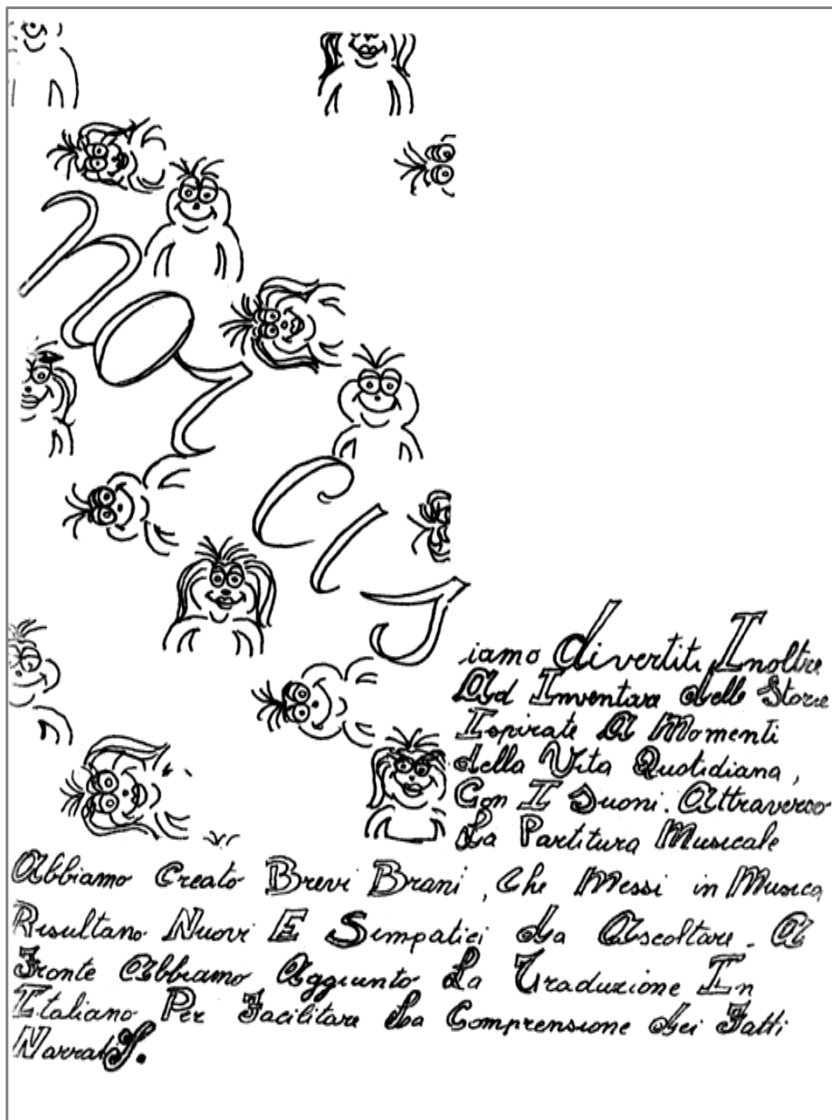
Boom = rombo = toboom
Blub = singhiozzare = toblub
Bomp = colpo = tobomp
Chatter = colpo = tochatter
Clang = suono metallico = toclang
Crack = rompere = tocrack
Croan = mormorio = tocroan
Help = aiutare = tohelp
Yawm = sbadigliare = toyawm
Rip = strappore = torip
Roar = urlare = toroar
Slam = sbattere = toslam
Sigh = sospirare = tosigh
Sniff = annusare = tosniff
Screck = grido = toscreck
Spot = schiaffo = tospot
Smack = bacio = tosmack
Swinsh = frizzare = toswinsh
Slap = schiaffo = toslap
Snap = colpo secco = tosnap
Splash = schizzare = tosplash
Zoom = sfrecciare = tozoom
Zimple = pacca = tozimple
Zweet = cinguettare = tozweet
Zip = sibilo = tozip

SUONI ONOMATOPEICI

BANC
BUMP
ciaff
CIAK
DRING
DUM
DURUM
DING
FIII
FLSS
FUMP
FIRREE
GROOGH
PANK
PATATRANC
PENK
PLONG
pling
PROACH
SBAM
SVRAAM
tic
TONK
TOC
TUMP
Uh
URGH
UHUM
VRRR
WOOSH
WROOM
ZUFF

Patatra

SUONI DEI FUMETTI

SUONI CHE INDICANO EMOZIONI	SUONI CHE RIPRODUCONO RUMORI
BLUB	BONG
ciuff	BUM
CRAK	CRASH
CRIE	Clang
GASP	CRACH
GRUNT	CREAK
Grr	ELPS
OH	PING
Off	PLOQ
OSP	ROAR
PAST	RUMPLE
PUR	ROWOR
POMP	RIP
PUF	SPASH
UGH	SMACK
Uh	SQUEAK
Hfr	Sgrouk
VLAT	Spos
ZOMP	SWOOH
	SLOOP
	SLAM
	SAFF
	SNAP
	SQUAK
	stum
	tump
	TOMP
	VRUM
	WOOSH
	TOOM
	BOOM
	ZAC.

Noi ci siamo divertiti Inoltre Ad Inventare Delle Storie Ispirate Ai Momenti della Vita Quotidiana, Con I Suoni. Attraverso La Partitura Musicale Abbiamo Creato Brevi Brani, Che Messi in Musica Risultano Nuovi E Simpatici Da Ascoltare. A Fronte Abbiamo Aggiunto La Traduzione In Italiano Per Facilitare La Comprensione Dei Fatti Narrati.

Partiture:

Una giornata

Ieri mattina suonò la sveglia, e con uno sbadiglio mi svegliai. In fretta mi lavai ed andai a prendere il tram per andare a scuola. Arrivata a scuola, suonò la 1ª ora ed io stanca ed annoiata mi recai in classe. Finalmente suonò la 2ª ora, ma il pensare che vi erano ancora 4 ore mi fece ricadere in un UFF! Il tempo passava e suonò la 3ª ora, ma la noia rimaneva, così dopo un po' suonò la 4 ora, ma rimanevo ugualmente stanca. Dopo suonò la 5ª ora ma la moia mom mi voleva passare; finalmente, la tanto attesa campanella dell'uscita. Sentita, feci un urlo di gioia. Presi il tram e me ne tornai a casa. Mamgiai e feci i compiti, continuamente ammoiata. Finalmemte uscii com la mia bicicletta a fare uma passeggiata, mma l'improvvisa entrata im strada di un micino mi fece frenare bruscamente e caddi. Arrivò bem presto l'autoambulamza che mi portò all'ospedale dove ora mi trovo. Il tempo passa, ma io ancora mi annoio.

La passeggiata

Un giorno un uomo decise di andare a fare
una passeggiata. Così uscì di casa sbattendo
la porta e fischiettando. Camminando per la
strada sterrata, mise un piede in una pozzan-
ghera e si schizzò tutto. Continuando a camminare
gli cadde in terra una scatola di petardi,
e perché gli cadde su una sigaretta mezza accesa
la scatola di petardi scoppiò. Ma l'uomo era
deciso a continuare nonostante tutti i guai
che incontrava passeggiando. Passò davanti ad
una chiesa dove si stava celebrando un matrimonio.
Sentì il suono delle campane che gli diedero fastidio
e più arrabbiato che mai continuò per la sua strada;
ma incontrò un suo nemico che iniziò ad offenderlo
e il nostro amico con un brusco movimento gli
tirò uno schiaffo. Dopo tutti questi pasticci l'uomo arrivò
davanti alla soglia di casa e, anche se era un po'
arrabbiato, fu contento in fondo di aver trascorso una
giornata diversa da tutte le altre. Suonò il campanello,
sua madre venne ad aprire la porta che essendo
un po' vecchia emise un suono sgradevole, e così
il nostro amico entrò in casa sbattendo di nuovo,
come all'uscita, la porta.

LA PASSEGGIATA

DIN

WHAMMMM

SCHIAF

DON

DLINNNNN

SCREEKKKK

DLONNNNNN

l' addormentato

Suona il telefono, un uomo si alza e si lava il viso.
Bussano alla porta,

suona il campanello, lui esce dalla porta del retro, senza aprire a nessuno.

Camminando si trova nel mezzo di una lotta tra un cane e un gatto, lui scappa e mentre attraversa la strada, le macchine suonano il clacson per avvertirlo del pericolo,

..., e continuano a suonare. Alla fine il nostro uomo, ancora mezzo addormentato, entra in un cinema, mentre è convinto di essere arrivato in ufficio. Questo film è di guerra.

Sentendo e vedendo delle battaglie rimane sbalordito, così scappa di nuovo.

L'ADDORMENTATO

DIN DON PAT PAT SCREEE-EC SLAMP PAT PAT

MIAOOOOO BAU FRRRR GRRR PAT PAT PIIIIII

POPI POPI PAT PAT BUMMMMMM TARATC-TANC

BANG BANG BUMMMMMM GULP PAT PAT

Al mattino, quando la foresta si risveglia, tutti gli animali escono dalle loro tane.
Un giorno, proprio quando la foresta era animata e gli animali si erano già risvegliati, si sentì un fortissimo rumore.
Quindi gli animali, impauriti ritornarono nelle loro tane.
Tornata la calma, riuscirono fuori, ma si ripeté un'altra volta quel terribile rumore, che riportò lo spavento negli animali e la calma nella foresta. Dopo quella volta, gli animali non si fecero più vedere, ma si udiva solo il soffiare del vento.

IL RISVEGLIO DELLA FORESTA

yuppii DING SCIAFF

ARF

SVLOOPP BLUB

BLIMB

SCRECH CRASH SNAP SPOFT

TOC

SCIIF VLIMP

BRUUU

BUMP BOOM BLUB

OOPS TOC SCREC

VRUUM TRUUM

SCIIF

TOC VUUUM

TROOC

UN uomo sta dormendo. All'improvviso

si sveglia, sbadiglia, si alza, si veste, si lava

ed esce. Sbattendo la Porta. Dopo essere

USCITO, prende la MOTO PER recarsi

al LAVORO, quando AD UN certo punto

gli scoppia la ruota della moto

Così Si mette ad urlare

Dalla disperazione non sapendo

Cosa Fare S' INCAMMINA alla

RiceRca di Una Casa

Quando LA trova bussa e chiede

quindi Aiutooo!

ZZZ-ZZZ

YAWM

CIAFFF SPLASH CIAFFS

SLAM

rrrrrrr BANG

FSSSSSsssss SCRECK

ROAR

PAT PAT PAT HELP

TOC TOC

UN BRUSCO RISVEGLIO

Un uomo sta dormendo. Ad un tratto suona il telefono. È un suo amico, che gli dice di correre a casa sua. Egli allora sbadiglia. Si veste in fretta, strappandosi la camicia. Esce velocemente, sbattendo la porta. Appena uscito, si trova immerso nella confusione che c'è nella strada. Ci sono molte macchine che sfrecciano alla massima velocità, altre che frenano bruscamente e che accelerano velocemente. Egli corre ed è molto stanco. Finalmente arriva a casa dell'amico e suona il campanello. La porta si apre e i due entrano in casa, sbattendo la porta. Egli così può rilassarsi e calmarsi, essendo sfuggito al caos stradale.

UN BRUSCO RISVEGLIO

DRING!

ZZZ - ZZZ

RONF

RIP

YAWN!

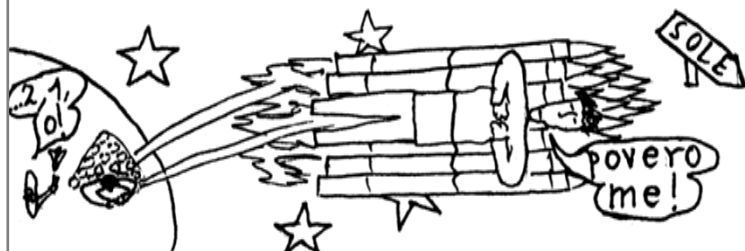
SLAM BE-

BEE RRROARRR SCREEK

RIING!

ZOOM PANT-PANT

SBAM! GROAN

Carlino e Marcellino stanno giocando agli astronauti.
...5, 4, 3, 2, 1, 0!
speriamo di arrivare nella piscina sul tetto!
...2, 1, 0!
SOLE
povero me!
Il sole disintegra Carlino che però...
sotto forma di raggio di sole ritorna proprio...
nella piscina della sua casa
SPLASH!
ehilà! sono salvo!
cosa? non è possibile

FERMATEVI QUI NON SI PUO' ENTRARE IL GRANDE SAGGIO STA MEDITANDO E NON PUO' ESSERE DISTURBATO
...UNA VOLTA, IL NOSTRO PAESE ERA TRANQUILLO ...LA GENTE VIVEVA NORMALMENTE, MA UN GIORNO ARRIVARONO GLI INVAJORI CHE RIUSCIRONO A SCHIAVIZZARCI. NOI SIAMO STATI GLI UNICI A FUGGIRE E SIAMO VENUTI A CHIEDERLE AIUTO... PER FAVORE — CI AIUTI!!!!
TI ORDINO DI FARLI ENTRARE SUBITO!!!
FINITO DI RACCONTARE LA STORIA, IL VECCHIO SAGGIO ANDO' NELLA SALA DELLA SFERA E INTERROGANDOLA CHIESE DI VEDERE COME ERA LA VITA LAGGIU', E MANDO' DEI ROBOT A COMBATTERE...
UNA DURA BATTAGLIA
MA ALLA FINE TUTTOSI CONCLUDE PER IL MEGLIO COSI' TUTTI TORNANO A CASA

fori.
Si erano
in fondo
al mare,
Questo pesce venne portato
al grande capo degli esseri
Il capo
decise di te-
nerlo in
prigione per
sempre in
un
con-
te-
nitore

Un giorno nel verde prato dove vivevano le formiche nere venne scoperta una piccola formica rossa.
Da quel giorno la formica rossa entrò a fare parte delle formiche nere. Col passare del tempo le rosse si moltiplicarono.
Ma presto nacquero le discordie.
Così fra le due tribù nacque una guerra nella quale prese parte anche un uccello che uccideva le formiche.
Dopo varie riunioni rosse decisero di riunirsi e cacciare il loro nemico.
Dopo aver cacciato l'uccello le due tribù nere e rosse decisero di abitare insieme pacificamente.

Dove ci Portano
Forse All'iferno
Aiuto! Aiuto!
si vende
Sono Ricco Ricco Grazie a quei animali ci Potrò comprare macchine, e ville

non c'è di che
grazie di averci salutati

C'erano una volta
Ciccio e Ciccia-3 e
vivevano nel bosco
UN GIORNO VENNERO
SVEGLIATE DA UNO STRANO
RUMORE CHE PROVENIVA DA
FUORI SI AFFACCIARONO e
Oh! Cielo
Succes so!!
Queste non facevano
altro che mangiare e
dormire tutto il
giorno - La
loro casa
era un
tronco
vuoto
Ben presto dove prima
vi era il BOSCO nacque
una zona industriale
Le fabbriche scaricavano i
rifiuti nei fiumi. Gli animali
si abituarono a ciò Ma.....
NON LO SO
NON CI AVEVO
MAI PENSATO!
E ADESSO
E ORA
COME FAREMO?
DOVE ANDREMO
.. Ben presto
il troppo
inquinamento
sia dell'acqua
per gli scarichi
e dell'aria per
le ciminiere
fecero sì che i
2 animali
in fine
MORISSERO

I ragazzi della Scuola Media “Mario Nannini” di Vignole

con Sergio Maltagliati e Edoardo Salvi

1984